

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar. Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotosensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que leia as precauções abaixo:

Antes de Usar

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto à variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a maior tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas)

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte o seu médico.

Master System®

Super Futebol II

JOGO
INCLUIDO NA
MEMÓRIA



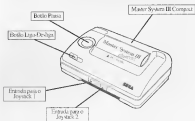
MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

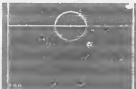
O MASTER SYSTEM III COMPACT já vem com o jogo SUPER FUTEBOL II incluído na memória. Para jogá-lo, proceda da seguinte forma:

1. Ligue o MASTER SYSTEM III COMPACT.
2. A tela de apresentação do jogo SUPER FUTEBOL II deve aparecer. Caso isto não ocorra, verifique se todos os cabos estão bem conectados.
3. Para iniciar, aperte o Botão 1.
4. Este jogo é para 1 ou 2 jogadores.



Super Futebol II

Experimente os chutes explosivos, o preciso trabalho de equipe, as fulminantes trocas de posse de bola entre os dois times e, ainda, o orgulho nacional - tudo que faz, atualmente, do futebol o mais popular esporte do mundo! As melhores seleções dos 4 cantos do planeta reuniram-se para um show espetacular e você está convidado a participar dele!



Teste a sua habilidade na Disputa de Pênaltis, onde é um contra um - o batedor do pênalti e o goleiro. Sue a camisa num Jogo-treino - escolha a sua própria seleção e também a seleção adversária e entre em campo! Depois de alguns treinos, você saberá se já está apto a levar para casa a Copa do Mundo! Classifique-se na fase eliminatória e, depois, vá liquidando todas as seleções que se interpuserem em seu caminho na batalha pelo título mundial!



Escolha a seleção com que vai jogar, baseando-se na sua velocidade, capacidade de chute, poder ofensivo e habilidade na defesa. Sinta a torcida ir à loucura na hora em que você entra em campo! A galera está ansiosa para ver o fino futebol e você tem tudo para satisfazê-la! Super Futebol II: haja coração para as emoções de uma Copa do Mundo, um video game de arrepiar!

Assuma o controle!

Antes de entrar em campo, aprenda as funções de cada botão do seu joystick.



Botão Direcional (Botão D)

- Movimenta o marcador de seleção no "Tipo de jogo" e na "Escolha do time".
- Movimenta o jogador no controle de bola (ataque).
- Movimenta o jogador indicado por uma seta (defesa).
- Controla a direção na tentativa de um passe ou de um chute.

Botão 1

- Faz as seleções, isto é, as escolhas nas imagens "Tipo de jogo" e "Escolha do time", e permite avançar por elas.
- Faz o jogador de defesa, assinalado por uma seta, tentar um "carrinho".
- Passa a bola para um companheiro de equipe.

Botão 2

- Faz as seleções, isto é, as escolhas nas imagens “Tipo de jogo” e “Escolha do Time”, e permite avançar por elas.
- Chuta a bola.

Observações iniciais

A estrutura do jogo

Os pontos básicos do Super Futebol II são os seguintes:

O Botão D é utilizado para movimentar os jogadores, o Botão I serve para passar a bola e o Botão 2 é empregado para chutar a bola. Maiores detalhes serão fornecidos mais adiante, neste manual.

O jogo está dividido em 2 tempos de 10 minutos cada. A menos que o jogo termine empatado (veja, mais adiante o que fazer nesse caso).



O círculo do relógio fica branco enquanto o jogo estiver em andamento. Porém, há 3 situações nas quais o relógio pára: quando a bola sai de campo, quando um gol é marcado, e quando termina o primeiro tempo. Nessas 3 situações, o círculo do relógio fica preto. O relógio não é usado na Disputa de Pênaltis e também não é usado na prorrogação, se o jogo terminar empatado.

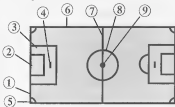
O chute inicial do jogo é sempre dado por quem estiver com o console. Para começar o segundo tempo, os times trocam de lado e a saída é dada por quem estiver com o Joystick 2 ou pelo Master System, quando só uma pessoa estiver jogando. Sempre que um gol é marcado, o time que sofreu o gol dá a nova saída. (Considera-se gol marcado quando um craque, de qualquer um dos times, faz a bola entrar na meta adversária. Cada gol vale 1 ponto.)

Durante o pontapé de saída, arremesso lateral, chute a gol ou cobrança de escanteio, ou quando um gol é marcado, aparece uma mensagem com a cor da equipe que marcou o gol. Por exemplo, se a Inglaterra (uniforme branco) joga contra a Escócia (uniforme violeta) e a bola sai de campo tocada pela Escócia, aparece a mensagem "Arremesso Lateral" em letras brancas, o que quer dizer que o arremesso pertence à Inglaterra.

Os participantes são bem treinados e possuem muito espírito esportivo. Não há impedimentos, ninguém tenta iludir o adversário com atitudes antiesportivas e não existem jogadas desleais. E, é claro, ninguém faz cera!

O campo da batalha

- ① Linha de fundo
- ② Pequena área
- ③ Grande área
- ④ Marca do pênalti
- ⑤ Marca do escanteio
- ⑥ Linha lateral
- ⑦ Linha central
- ⑧ Grande círculo ou círculo central
- ⑨ Marca para a saída



Começa o jogo

Depois de aparecer a imagem do Título, aperte o Botão 1 ou o Botão 2 no console, para fazer aparecer a imagem "Modo" ("Mode Selection"). Você pode escolher entre Copa do Mundo ("World Cup"), Jogo-treino para 1 jogador ("Test Match 1P"), isto é, a pessoa que disputa o Super Futebol II e Disputa de pênalti para 1 jogador ("Penalty Kick Contest 1P"). Se houver dois jogadores, aperte o Botão 1 ou o Botão 2 no Joystick 2.



Também podem ser escolhidos o Jogo-treino para dois jogadores ("Test Match 2P") e a disputa de Pênalti para dois jogadores ("Penalty Kick Contest 2P").



Para assistir a uma pequena demonstração do jogo antes deste começar pra valer, não aperte nenhum botão quando aparecer a imagem do Título. Espere uns 15 segundos e a demonstração se iniciará automaticamente.

Jogo com 1 jogador

Você pode escolher três tipos ("Modos") na imagem "Jogo com 1 jogador". Aperte o **Botão D** para cima ou para baixo, a fim de movimentar o marcador até sua escolha. Então, selecione apertando o **Botão 1** ou o **Botão 2** no console.

Jogo com 2 jogadores

Há dois tipos ("Modos") que você pode escolher. Aperte o **Botão D** para cima ou para baixo, a fim de movimentar o marcador até sua escolha e aperte o **Botão 1** ou o **Botão 2** no console ou no Joystick 2.

Copa do Mundo

Há 30 times a sua escolha. Desses 30, classificam-se 24 para a Primeira fase. Os 6 restantes voltam para casa mais cedo. Se jogar bem na Primeira fase, você se classifica para as Finais. Nestas, 16 times fazem jogos eliminatórios, isto é, quem perder um jogo cai fora!

Escolha o seu time

Após selecionar o "Modo" de jogo, aparece a imagem "Escolha do Time". Os 30 times ou seleções são identificados pelo nome e bandeira do país que cada um representa. Aperte o **Botão 1** ou o **Botão 2** para entrar na escolha selecionada.



Fase Eliminatória

O Master System divide as 24 equipes nacionais em 6 grupos de 4 cada um. Procure o grupo em que está seu time, com os 3 adversários da primeira etapa. Enquanto você disputa seu próprio jogo, outros jogos estão em andamento, a fim de indicar os melhores de cada grupo. A vitória vale 2 pontos e o empate vale 1 ponto.

CLASSIFICAÇÃO GERAL

GRUPO 1

	ARGENTINA	BRASIL	CHILE	URUGUAI	PONTOS
ARGENTINA		1	2	3	6
BRASIL	0		1	2	3
CHILE	1	0		1	2
URUGUAI	2	1	0		3

Se, após três rodadas eliminatórias, o total de pontos conseguidos por seu time estiver entre os 16 mais altos, você avança para o Turno Final! Se você não alcançar pontos suficientes para se classificar entre os 16 melhores times, você cai fora e o jogo termina.

Importante!

- Os 6 times do lado direito da imagem "Escolha do Time" (França, Dinamarca, Hungria, Polônia, China e México) só podem participar da Copa do Mundo se forem selecionados pelos jogadores deste video game.
- Se você descobrir que o time que você escolheu está incluído num grupo cujos outros 3 integrantes são das equipes mais fortes da Copa, você tem direito a refazer a composição dos grupos, a fim de aumentar suas chances no torneio. Aperte o Botão da Pausa no Master System.

A Segunda Fase da Copa do Mundo - Fase Final ("Final Tournament")

Se o seu time é um dos 16 felizardos finalistas, você verá na "imagem de congratulações" a notícia da sua admissão na Fase Final da Copa! Segue-se a imagem que apresenta as chaves da disputa, preparadas automaticamente pelo Master System.



A Fase Final é um torneio eliminatório. Isso quer dizer que, se perder um jogo, você cai fora! Para conquistar o título de campeão, você precisa ganhar 4 jogos contra algumas das mais fortes seleções de futebol do mundo!

Empate!

Se o tempo regulamentar de uma partida terminar empatado, haverá decisão por pênaltis. Cada time tem direito a 5 cobranças. O primeiro time a atingir uma diferença de gols matematicamente impossível de ser desfeita pelo adversário é considerado o vencedor do jogo.

Se, após as 5 cobranças, os 2 times continuarem empatados, as cobranças continuam alternadamente, até que um dos times alcance 1 gol de vantagem, após igual número de cobranças. Veja, mais adiante neste manual, maiores detalhes na rubrica "Cobrança de Pênaltis" sobre técnicas de cobrança e defesa de pênaltis.



Jogo-treino ("Test Match") com 1 ou 2 jogadores

Se jogar sozinho, você joga contra o Master System. Se houver 2 jogadores, um joga contra o outro, numa única partida. Se jogar sozinho, esta é uma boa oportunidade para você aprimorar a sua técnica. Com 2 jogadores, a chance também é boa para um bom jogo amistoso, portanto, sem validade para o campeonato mundial.

Quando só há 1 jogador

Ao surgir a imagem “Escolha do time”, aperte o Botão D para cima, para baixo, para a esquerda ou para a direita até que seja enquadrada a bandeira do time que você deseja escolher.

Aperte o Botão 1 ou 2 no console para entrar na seleção. A seguir, você precisa escolher também o time com que o Master System jogará. Para facilitar as coisas para o seu lado, escolha um time forte para você e um relativamente fraco para o Master System.

Quando há 2 jogadores

Você e seu adversário escolhem os respectivos times na imagem “Escolha do Time”, onde estão as bandeiras nacionais das 30 seleções. O Jogador 1 escolhe em primeiro lugar, utilizando o console. A seguir, o Jogador 2 escolhe o seu time, utilizando o Joystick 2. O procedimento para a escolha é o mesmo usado nas partidas de 1 só jogador.



Após a escolha dos 2 times, aparece a primeira imagem “Versus”, isto é, a imagem que identifica, pelas bandeiras e nomes abreviados, qual país joga contra qual (Por exemplo: Itália “versus” (X) Austria). Aperte o Botão 1 ou 2 (No jogo

com 1 jogador, este usa o console; no jogo com 2 jogadores, o jogo pode ser iniciado tanto com o console quanto com o Joystick 2), a fim de avançar para a imagem do jogo. Os craques dos dois times surgem dos vestiários para receber os ruidosos aplausos do público que lota o estádio! A segunda imagem "Versus" mostra o lado que cada time ocupa no campo. O time do Jogador 1 sempre começa na metade inferior do campo e também sempre dá o pontapé inicial. No primeiro tempo o time do Jogador 2 (ou do Master System) sempre defende a metade superior do campo. Para o segundo tempo, os times mudam de lado e a saída agora é dada pelo time do Jogador 2 (ou do Master System).



Disputa de Pênaltis (1 ou 2 jogadores)

1 Jogador

Escolha seu time dentre os 30 disponíveis e, em seguida, escolha o time do Master System. A imagem "Versus" aparece quando você apertar o Botão 1 ou 2 no console. Aperte, novamente, o Botão 1 ou 2 para começar a Disputa de Pênaltis.

2 Jogadores

O Jogador 1 escolhe seu time, utilizando o console, e o Jogador 2 escolhe o seu com o Joystick 2. Aperte o Botão 1 ou 2 para ver a imagem "Versus" e aperte, novamente, qualquer desses 2 botões para iniciar a Disputa de Pênaltis.

Como jogar

Para começar, cada time tem 5 cobradores já designados. Os cobradores dos dois times se alternam na cobrança. Vence o time que conseguir marcar o maior número de gols.

Se um dos times conseguir uma diferença de gols matematicamente impossível de ser superada pelo adversário (3 a 0, 4 a 1, 4 a 2), é declarado vencedor, não havendo necessidade das cobranças restantes.

Se houver empate, após as 5 cobranças de cada lado, cada time continua cobrando alternadamente até um deles conseguir a vantagem de 1 gol, após igual número de cobranças por parte dos 2 times.



Chutando

Para determinar a direção de um chute, aperte o Botão D em qualquer direção. A seguir, aperte o Botão 1 ou 2 para chutar a bola. Não chute a bola sempre contra o mesmo lugar, pois o goleiro adversário poderá se defender. Varie, constantemente o ponto do gol nos seus chutes.

Defesa

Para movimentar seu goleiro para a posição que permita tentar a defesa, aperte o Botão D em qualquer direção. O goleiro é movimentado no momento preciso em que o cobrador atinge a bola. Portanto, se o goleiro vai em determinada direção, não terá possibilidade de voltar!

Observação

Quando houver 2 jogadores, é uma boa idéia você não deixar à mostra o seu joystick, no momento em que escolhe a direção do seu chute ou de sua tentativa de defesa. Não dê nenhuma “colher de chá” para seu adversário!

Detalhes importantes

As funções dos botões de seu joystick diferem, conforme você estiver no ataque ou na defesa. Se não se lembrar bem dessa diferença, você poderá dar-se mal!

Quando estiver na defesa, o craque cujos movimentos você pode controlar é assinalado por uma seta. À medida que a bola

viaja pelo campo, a seta muda automaticamente para o jogador mais próximo da bola. Você não pode movimentar a seta; portanto, observe-se a cuidadosamente à medida que o jogo se desenrola. No ataque, o jogador que tiver a posse de bola é indicado por uma seta.

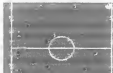
Símbolos do jogo

1. Jogador da defesa controlável
2. Jogador do ataque controlável
3. Cronômetro do jogo

Ataque

Drible

Movimente o jogador que tiver a posse da bola, utilizando o Botão D. Ele driblará automaticamente, movimentando a bola para a frente com os pés.



Passe

Primeiro é preciso decidir qual dos seus jogadores você quer que receba o passe. A seguir, aperte o **Botão D** na direção do jogador escolhido e, depois, aperte o **Botão 1**. Se você apertar o **Botão 1** sem antes escolher a direção com o **Botão D**, o passe irá alto até um companheiro muito distante do jogador que fez o passe. Se um jogador estiver com a posse de bola, sem nenhum companheiro entre ele e a meta adversária, e você aperta o **Botão 1**, o resultado será um chute fraco. (A direção depende de você apertar ou não o **Botão D**. Em caso negativo, a bola sai em linha reta do jogador que fez o passe.)

Observação

Certifique-se de que não há adversários entre o jogador que faz o passe e o jogador que deverá receber o passe. Eles certamente tentarão interceptar o passe!

Chute

No chute, a bola sai bem mais forte do que no passe. A distância é, geralmente, maior e a bola se movimenta bem mais rápido. Se você apertar o **Botão 2** sem antes apertar o **Botão D**, a fim de determinar a direção do chute, a bola sai direta, em linha reta, dos pés do jogador, completamente fora do alvo. Por outro lado, se você controlar o movimento do jogador com o **Botão D** no momento do chute, a bola viaja na direção do gol

adversário! A direção em que esse jogador estiver se movimentando não influi na direção do chute.

Lateral ("Throw in")

Se um jogador, de um dos times, chuta a bola para fora do campo, pelas linhas brancas laterais, o jogo pára momentaneamente e se reinicia com um arremesso lateral, efetuado pelo time contrário. Para arremessar a bola, aperte o Botão 1 ou 2. Você pode controlar a direção do arremesso com o Botão D, ou pode arremessar a bola normalmente. Neste caso, a bola viaja alta e para bem longe, diretamente para um dos seus companheiros. Se você escolhe a direção com o Botão D, o arremesso não será muito forte. Assim, o time contrário poderá reconquistar a bola facilmente. Portanto, fique atento!

Cobrança de escanteio ("Corner kick")

O escanteio ou córner acontece quando um jogador chuta a bola pela sua própria linha de fundo. O time contrário, então, envia um jogador (aquele que estiver mais perto do ponto onde



a bola saiu) para o canto do campo também mais próximo de onde a bola tiver saído, a fim de cobrar o escanteio. A cobrança é feita em direção ao companheiro melhor colocado em frente à meta adversária. Esta é uma boa oportunidade para marcar gol, se a cobrança for bem-feita.

Se você escolher a direção da cobrança do escanteio com o Botão D, apertando em seguida o Botão 1 ou 2, a bola vai para 1 dos 3 diferentes pontos em frente da meta adversária. Se apertar o Botão 1 ou 2 para chutar a bola sem escolher a direção, a bola viaja para a linha central do campo, na direção de um de seus companheiros.



Defesa

O goleiro em ação

Quando um chute é desferido em direção ao gol, o goleiro automaticamente se movimenta para a bola. O mesmo acontece quando a bola chega à grande área. Você deve controlar o seu goleiro o mais rápido possível, pois ele sozinho não é capaz de defender a bola.

Depois de o goleiro fazer uma defesa (caso ele esteja de frente para o campo), se você apertar o **Botão 1** ou **2** sem escolher a direção, o goleiro chutará a bola para um companheiro que estiver na altura da linha central. Se você escolher a direção, o goleiro chuta a bola para o companheiro desejado.



Tiro de meta ("Goal kick")

O tiro de meta acontece quando um jogador do time atacante chuta a bola pela linha de fundo da defesa contrária. Esta, então, coloca a bola na sua pequena área, no ponto mais próximo àquele em que saiu a bola, e cobra um tiro livre, mais conhecido como tiro de meta.

Importante: neste jogo, o tiro de meta é cobrado por qualquer um dos defensores, com exceção do goleiro.



Se você apertar o **Botão 1** ou **2**, sem escolher a direção do tiro de meta, e o cobrador estiver de frente para o lado de cima do campo, a bola viaja alta e longa até encontrar um companheiro naquela parte do campo. Se você escolhe a direção do chute com o **Botão D**, e aí apertar o **Botão 1** ou **2**, a bola viaja diretamente para o companheiro postado no ponto escolhido.

Contra-ataque

Para roubar a bola do ataque, utilize o **Botão D** a fim de fazer seu jogador avançar correndo para cima do atacante contrário. Com isso, você vira a situação a seu favor, saindo da defesa e indo ao ataque!

Carrinho

Trata-se de um risco, mas, se der certo, com ele você retoma a posse de bola. Movimente seu jogador em direção ao atacante que estiver com a bola e, então, aperte o **Botão 1**. Seu jogador desliza em direção ao atacante e tenta roubar-lhe a bola. Se o “carrinho” não funcionar na primeira vez, volte a usar essa técnica só quando estiver ganhando o jogo por um placar bem folgado!

Dicas úteis

- Domine bem o uso do seu joystick. Controlar a bola no ataque e jogar agressivamente na defesa são as chaves do sucesso!
- Faça alguns jogos-treinos com diferentes times, antes de disputar os jogos oficiais da Copa. Faça, também uma Disputa de Pênaltis, pois nunca se sabe quando um jogo vai terminar empatado!
- Cuidado para não perder a posse de bola num arremesso lateral. Os defensores são muito ágeis e conseguem roubar a bola com certa facilidade quando se está desatento. A melhor coisa a fazer é apertar o **Botão 1** ou **2** sem escolher direção. Assim, você fica com a certeza de que a bola irá mesmo para um companheiro seu.
- Ao jogar contra o Master System, lembre-se de que os jogadores jamais descansam! Se perder a concentração, mesmo por um único segundo, você ficará em apuros!
- Fique de olho na formação dos grupos na Segunda Fase. Se você cair num grupo onde os seus três adversários são muito fortes, o melhor é você substituí-los, como já explicamos na rubrica "Importante!"



OUTROS
SUCESSOS
DA TEC TOY

PREDATOR 2

Muito bem, garoto! Nós somos do FBI e temos duas notícias para lhe dar. Uma boa e a outra...

A boa é que a cidade está a beira do caos, devastada por uma guerra de gangues e você foi encarregado da situação.

A outra é que o Predador voltou. Se você não se lembra dele, vamos refrescar sua memória. Há alguns anos um extraterrestre veio à Terra com uma missão... caçar seres humanos! Nossas fontes garantem que agora ele está ainda mais poderoso e que consegue até ficar invisível!

Mais um detalhe: esqueça qualquer tipo de arma que você já viu até hoje, pois elas não funcionam contra ele. Para destruí-lo, só armas alienígenas! Será que você consegue repetir a façanha de Schwarzenegger no primeiro filme e derrotar este monstro?

Predator 2TM & © 1990, 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation

© 1992 Acclaim Entertainment

Todos os direitos reservados

Master System



**OUTROS
SUCESSOS
DA TEC TOY**

LAND OF ILLUSION ESTRELANDO MICKEY MOUSE

Prepare-se para participar de uma aventura com o maior astro do Mundo Disney, Mickey Mouse. A história é a seguinte: nosso herói dormiu com um livro de contos de fada aberto no colo e, quando abriu os olhos... Que lugar estranho! Ele tinha entrado dentro do livro, em uma história assustadora...

Rapidamente, Mickey descobriu o que estava acontecendo: um terrível gigante tinha roubado o Cristal Mágico que protegia a vila, e agora uma magia negra atormentava todo mundo!

O gigante vive em um castelo nas nuvens, e Mickey precisa encontrar a Princesa do Bem (a sua adorada Minnie!), que irá ensiná-lo qual o melhor caminho para chegar até lá.

Você é tão corajoso quanto Mickey? Então embarque com ele nessa grande aventura de 4 Mega e não estranhe se, no meio do caminho, você topa com o Donald, ou quem sabe, o Pateta, ou o Horácio...

Master System

© Disney



**OUTROS
SUCESSOS
DA TEC TOY**

AGASSI

ANDRE AGASSI TENNIS™

"**A** Andre Agassi Tennis exige o mesmo vigor e estratégia necessários para um tenista do classe internacional" - Andre Agassi

A emoção de um verdadeiro jogo de Grand Slam! Controle o violento "smash" de Agassi, jogando com ele ou enfrentando outros sete creques da raquete. E as opções são fantásticas! Você pode escolher jogos de duplas, simples, e ganhar prêmios milionários! Mas, se ainda não estiver pronto, treine um pouco sozinho, com a ajuda de um disparador automático de bolinhas.

Prepare-se, agora você está entre os dez do mundo!

Este jogo foi produzido sob a licença de Andre Agassi

©1992 Lance Investments Ltd

TecMagik é marca registrada de TecMagik Inc

Todos os direitos reservados

Master System



OUTROS
SUCESSOS
DA TEE TOY

BATMAN RETURNS

Gotham City... uma cidade dominada pelo medo.
Pinguim... a dura vida nos esgotos fez dele um verdadeiro monstro.
Mulher Gato... a mais traiçoeira de todas as fêmeas.
Batman... nossa única salvação!

Gotham City foi dominada pelo Pinguim e pela Mulher-Gato. Os pobres cidadãos, assustados pelos perversos vilões, entregaram o poder e ficaram contra nosso herói. Santa encrenca! Será que as Forças do Mal vão vencer?

É claro que não, pois você, com seu Bat-movel, sua Bat-corda e muitos outros Bat-acessórios irá livrar Gotham dos vilões. Isso é claro, se a sua Bat-técnica não for Bat-nuninha!

Vista a camisa do Cavaleiro das Trevas e acabe com o reinado de terror do Pinguim. Ao ver a luz do Bat-sinal, prepare-se, esta noite não será nada Bat-fácil!

Batman e todos os elementos relacionados são propriedade da DC Comics Inc.
TM & © 1993, autorizados pela Warner Bros. Consumer Products.

Todos os direitos reservados

Master System

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 6 (seis) meses, contados a partir da data de sua compra, sob a condição de que a garantia é composta por 90 dias de acordo com o conteúdo de defeitos da conveniência e 90 dias de garantia adicional oferecida voluntariamente.

Em caso de defeito, dirija-se a um ponto de Atendimento Técnico Autorizado da TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal e comprovante da compra, para obter as condições de reparação gratuita ou reposição de peças, conforme for caso-garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos causados por uso e/ou instalação em desacordo com as instruções contidas no manual de instruções, uso não doméstico, tentativa de violação do produto e uso não por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, testes diversos ou acuriosos a uma assistência técnica autorizada TEC TOY, danos por acidente ou outros fatos tais como queda, batida, descarga elétrica atmosférica, inundação ou outro dano a propriedade ou sujeita a variações excessivas.

Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

Não estão cobertos pela garantia adicional cabos de força e cabos de conexão, tais como cabos de grapple, cabos de conexão a TV's e videocassetes, cabos de conexão a outros acessórios e periféricos.

Estão incluídas na garantia, peças e respectiva mão-de-obra que por sua natureza desgastam-se com o uso, desde que o desgaste impeça o funcionamento do produto.

ETIQUETA

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Imbuato Iapayá, 5408 - Bairro Flores

Manaus - AM - CEP 68048-660 - Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Jabaquara, 1799 - São Paulo - SP

CEP 04045-003 - tel. (011) 5071 1331

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



COMÉCIA A EMISÃO